ЗВЕЗДОЛЁТ ИГРОКОВ
USS «МАГЕЛЛАН»

ЗВЕЗДОЛЁТ ФЕДЕРАЦИИ

КЛАСС: «Галактика».
ВВЕДЁН В СТРОЙ: 2368 г.
НАЗНАЧЕНИЕ: Многоцелевой исследовательский звездолёт.

ЧЕРТЫ: Звездолёт Федерации.

СИСТЕМЫ

Система	Значение	Пробоины
СВЯЗЬ	09	☐☐☐☐☐☐
ДВИГАТЕЛИ	10	☐☐☐☐☐☐
КОНСТРУКЦИЯ	10	☐☐☐☐☐☐
КОМПЬЮТЕРЫ	11	☐☐☐☐☐☐
СЕНСОРЫ	09	☐☐☐☐☐☐
ВООРУЖЕНИЕ	10	☐☐☐☐☐☐

СЛУЖБЫ

Служба	Значение
КОМАНДИРСКАЯ	03
БЕЗОПАСНОСТИ	02
НАУЧНАЯ	03
НАВИГАЦИОННАЯ	02
ИНЖЕНЕРНАЯ	02
МЕДИЦИНСКАЯ	03

ЭНЕРГИЯ: 10. **РАЗМЕР:** 6.
ЩИТЫ: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 7.

ЭКИПАЖ: 6.

АТАКИ:

- Фазерные батареи (Энергетическое, Средняя дистанция, 8▲ Площадное воздействие, Многоцелевое 2).
- Фотонные торпеды (Торпеды, Дальняя дистанция, 5▲ Высокомощное).
- Тяговый луч (Сила 5).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

- **Усиленный корпус.** *Сопротивляемость* увеличена на 1.
- **Усовершенствованная силовая установка.** Когда персонаж справляется с ***Задачей*** *Управление энергией,* звездолёт получает 2 единицы *Энергии* за каждый *жетон Импульса* (*Мгновенное применение*), а не 1.
- **Усовершенствованный варп-двигатель.** Когда звездолёт переходит в варп, *бросьте* 1▲ за каждую потраченную единицу *Энергии* — за каждый выпавший на ▲ *Эффект,* восстановите 1 единицу *Энергии*.
- **Модульные лаборатории.** В начале *миссии* выберите конфигурацию лабораторий — это даст *Преимущество* при выполнении работ в лабораториях.
- **Разделяющийся корпус.** Звездолёт спроектирован так, что жилая часть в виде блюдца и часть, несущая *Двигатели*, могут расстыковываться и действовать независимо, как 2 звездолёта, каждый *Размером* 5.
- **Резервные системы (Конструкция).** Если *Конструкция* получила состояние *Нарушение работы* или *Выход из строя*, экипаж может использовать *Резервные системы* (***Простое действие***), чтобы устранить *Нарушение работы*, а *Выход из строя* превратить в *Нарушение работы*. Разрешается сделать 1 раз за *миссию*.



ЖЕТОНЫ ИМПУЛЬСА В КОНФЛИКТЕ

ПРИМЕНЕНИЕ ЖЕТОНОВ ИМПУЛЬСА В СРАЖЕНИИ ЛИЧНОГО СОСТАВА

СПОСОБ ПРИМЕНЕНИЯ	ЦЕНА	ЭФФЕКТ
Бронепробитие	1(П)	*Атака* игнорирует 2 балла *Сопротивляемости* цели за каждый потраченный *жетон Импульса*.
Быстрая задача	2	Персонаж может выполнить дополнительную ***Задачу***. Её *сложность* увеличивается на 1.
Второстепенная цель	2	*Атака* также поражает вторую цель, в *Досягаемости* от первоначальной цели. Вторая цель получает половину *Урона* с округлением в меньшую сторону.
Дополнительное действие	1 (М, П)	Получить *дополнительное* ***Простое действие***.
Дополнительный урон	1 (П)	*Урон* можно увеличить вне зависимости от типа оружия использованного для успешной *Атаки*. Каждый *жетон Импульса* даёт +1 балл к *Урону*.
Обезоруживание	2	Выбить из рук цели одно оружие. *Оружие* падает в *Досягаемости* от цели.
Перепроверка урона	1	Игрок может *бросить* заново любое количество кубиков, применённых им для текущей *Атаки*.
Получить информацию	1 (П)	Задайте ведущему один вопрос о текущей игровой ситуации.
Создать возможность	1+(М, П)	Персонаж получает *дополнительный* d20 для выполнения *Задачи* (1 *жетон Импульса* за +1d20, 3 *жетона* за +2d20, 6 *жетонов* за +3d20).
Создать преимущество	2	Создайте *Преимущество в сцене* или снимите *Осложнение*.
Создать проблему	2 (М, П)	Увеличьте *сложность Задачи* для персонажа противника на 1 (максимум до +3).
Удержание инициативы	2 (М)	*Ход* переходит к союзнику, а не к противнику. Одна сторона ***Конфликта*** не может *Удержать инициативу* больше одного раза.

ПРИМЕНЕНИЕ ЖЕТОНОВ ИМПУЛЬСА В СРАЖЕНИИ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

СПОСОБ ПРИМЕНЕНИЯ	ЦЕНА	ЭФФЕКТ
Бронепробитие	1(П)	*Атака* игнорирует 2 балла *Сопротивляемости* цели за каждый потраченный *жетон Импульса*.
Быстрая задача	2	Персонаж может выполнить дополнительную ***Задачу***. Её *сложность* увеличивается на 1.
Дополнительное действие	1 (М, П)	*Атака* также поражает вторую цель, в *Досягаемости* от первоначальной цели. Вторая цель получает половину *Урона* с округлением в меньшую сторону.
Дополнительный урон	1 (П)	*Урон* можно увеличить вне зависимости от типа оружия использованного для успешной *Атаки*. Каждый жетон *Импульса* даёт +1 к *Урону*.
Перепроверка урона	1	Игрок может *бросить* заново любое количество кубиков, применённых им для текущей *Атаки*.
Получить информацию	1 (П)	Задайте ведущему один вопрос о текущей игровой ситуации.
Потеря Энергии	1 (П)	В результате такой *Атаки* цель теряет 1 единицу *Энергии*.
Разрушительная атака	2	С помощью *броска* определите случайную *Систему*. Эта *Система* получает *Попадание*, наносящее количество *Урона*, равное половине *Урона* основной *Атаки* с округлением в меньшую сторону.
Создать возможность	1+(М, П)	Персонаж получает *дополнительный* d20 для выполнения *Задачи* (1 *жетон Импульса* за +1d20, 3 *жетона* за +2d20, 6 *жетонов* за +3d20).
Создать преимущество	2	Создайте *Преимущество в сцене* или снимите *Осложнение*.
Создать проблему	2 (М, П)	Увеличьте сложность *Задачи* для персонажа противника на 1 (максимум до +3).
Удержание инициативы	2 (М)	*Ход* переходит к союзнику, а не к противнику. Одна сторона ***Конфликта*** не может *Удержать инициативу* больше одного раза.

6В

СТАТУС

683364

МАНЕВРИРОВАНИЕ ПРИ ПОМОЩИ РСУ

РЕЖИМ LCARS

759

5833 73831 78332 89222
96822 90 89323 403
5733 2U22 9073 4777
890233 8393 83722 20383

TM & © 2019 CBS. ARR

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА

СТАРШИЙ ПОМОЩНИК

КОММАНДЕР ЛЕНАРИС ЛОС (СТАРПОМ)



ЧЕРТЫ: Баджорец.

ЦЕННОСТИ:

- Энергичный и амбициозный.
- Жажда открытий.
- Настоящая свобода для всех видов.
- Звездолёт — это дом, экипаж — семья.

КАЧЕСТВА

САМОКОНТРОЛЬ	09	ФИЗПОДГОТОВКА	07	ХАРИЗМА	11
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	10	ПОНИМАНИЕ	09	ЗДРАВОМЫСЛИЕ	10

ЗНАНИЯ

КОМАНДОВАНИЕ	05	БЕЗОПАСНОСТЬ	02	НАУКА	03
НАВИГАЦИЯ	03	ИНЖЕНЕРИЯ	02	МЕДИЦИНА	01

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: Партизанская война, Дипломатия, Выживание, Хладнокровие, Протокол Звёздного Флота, Трёхмерные шахматы.

ТАЛАНТЫ:

- **Руководитель.** Когда другой персонаж в контакте с вами тратит балл *Целеустремлённости,* сбросьте 2 *жетона Импульса* и восстановите ему потраченный балл *Целеустремлённости*.
- **Советник.** Когда вы оказываете *Помощь* другому персонажу используя ***Знание*** *Командование*, тот, кому вы помогаете может повторно бросить один d20.
- **Крепкий.** Когда вы пробуете *Избежать ранения,* стоимость этого действия становится ниже на 1, но не меньше 1.
- **Сильное «Паа».** Ваша вера в Пророков непоколебима. Для вас *сложность* ***Задачи*** по противостоянию угрозе или принуждению уменьшается на 1.
- **Всегда настороже.** Для вас сложность ***Задачи*** по поиску опасности или скрытых врагов уменьшается на 1.

ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ: (Начинает с 1) ☐☐☐

СТРЕСС: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 0.

АТАКИ:

- Без оружия (Рукопашная атака, 3▲ Сшибающая с ног, Размер 1Р, Несмертельная атака).
- Фазер Тип 2 (Дальнобойная атака, 5▲, Размер 1Р, Настраиваемое).

СНАРЯЖЕНИЕ: Коммуникатор, Трикодер.

1A

ОБЯЗАННОСТИ КОМАНДУЮЩЕГО ОФИЦЕРА

РЕЖИМ LCARS

680393

ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ. Персонаж каким-либо образом взаимодействует с объектом или предметом своего окружения.
- ВОССТАНОВИТЬ. Персонаж восстанавливает работу ***Системы*** при её неполадках или незначительном повреждении.
- ПОДГОТОВИТЬСЯ. Персонаж готовится к выполнению ***Задачи***.
- СМЕНИТЬ ПОЗИЦИЮ. Персонаж переходит на другой пост мостика или отправляется в другую часть звездолёта. Если персонажу требуется добраться в какую-то часть звездолёта, то он оказывается там в начале своего следующего *Хода*.

5903

УПРАВЛЕНИЕ НА СЕБЯ

КОРАБЕЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

ВНЕШНЯЯ СВЯЗЬ

79033

УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЁТОМ

ВНУТРЕННЯЯ СВЯЗЬ

65

АВАРИЙНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

D6

БРОСОК НА УРОН

БРОСОК	РЕЗУЛЬТАТ
1	1 Урон
2	2 Урон
3	нет Урона
4	нет Урона
5	1 Урон + Эффект
6	1 Урон + Эффект

УПРАВЛЕНИЕ

СИСТЕМЫ

ЗАДАЧИ

- ВЗЯТЬ УПРАВЛЕНИЕ НА СЕБЯ. Персонаж выполняет ***Задачу*** офицера другой службы или персонажа, занимающего другую должность на звездолёте. *Сложность* такой ***Задачи*** увеличится на 1.
- ВЫЖИДАТЬ. Персонаж ждёт подходящей ситуации или определённого стечения обстоятельств, чтобы начать выполнение ***Задачи***.
- КООРДИНИРОВАТЬ. Командующий офицер (КО) подбадривает экипаж, вдохновляет его своим примером и координирует его действия. Это ***Задача*** на *Харизму* + *Командование* со *сложностью* 0, с *Помощью* которой можно генерировать *жетоны Импульса*.
- ПАС. Персонаж не будет выполнять никакой ***Задачи***.
- ПОМОЧЬ. Выберите союзника, с которым ваш персонаж может взаимодействовать. При выполнении этим союзником следующей *Задачи* ваш персонаж окажет ему *Помощь*.
- ПРИКАЗАТЬ. Командующий офицер (КО) отдаёт ясный и короткий приказ. Выберите одного из офицеров, находящихся рядом (в одном помещении) с КО, – выбранный офицер пробует выполнить поставленную ***Задачу***. КО оказывает помощь в выполнении этой ***Задачи,*** используя свои ***Знания***.

TM & © 2019 CBS. ARR

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА
ПИЛОТ И НАВИГАТОР

ЛЕЙТЕНАНТ-КОММАНДЕР ЛИАНА ЖАНГ

ЧЕРТЫ: Человек.

ЦЕННОСТИ:
- Знай звездолёт, на котором летаешь.
- Жажда открытий.
- Всегда есть чему поучиться.
- Полёт — это наука, Навигация — это искусство.

КАЧЕСТВА

САМОКОНТРОЛЬ	11	ФИЗПОДГОТОВКА	08	ХАРИЗМА	09
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	10	ПОНИМАНИЕ	08	ЗДРАВОМЫСЛИЕ	10

ЗНАНИЯ

КОМАНДОВАНИЕ	01	БЕЗОПАСНОСТЬ	02	НАУКА	04
НАВИГАЦИЯ	04	ИНЖЕНЕРИЯ	03	МЕДИЦИНА	02

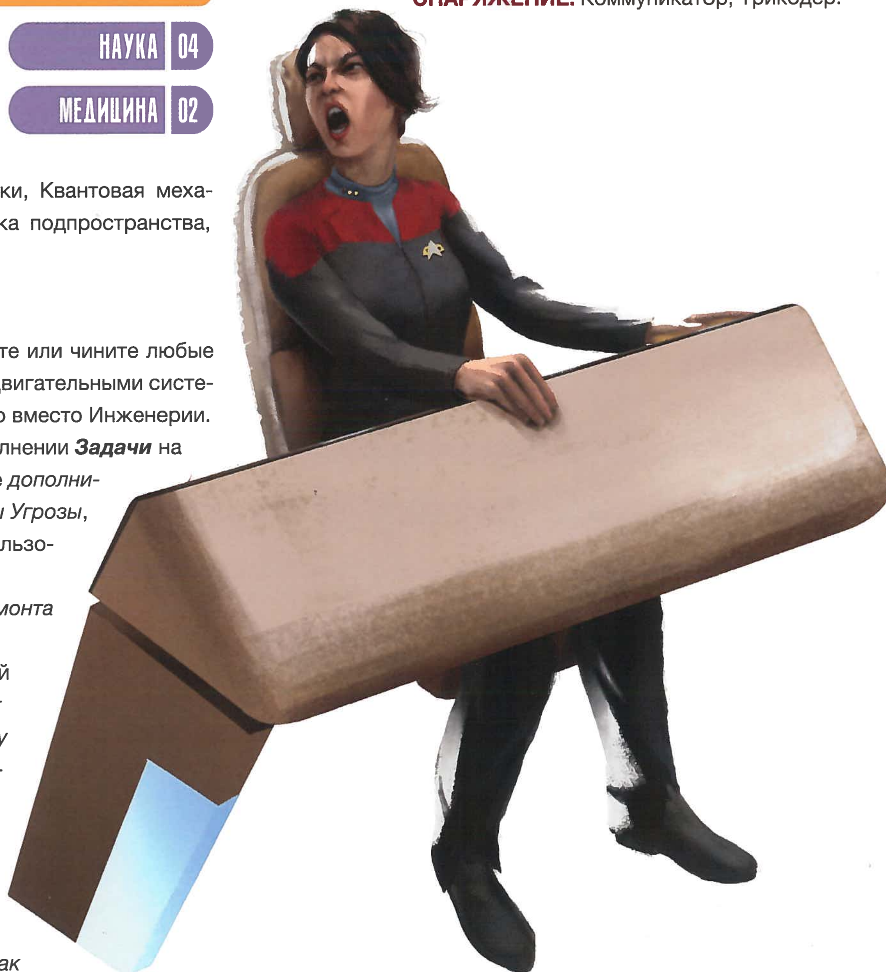
СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: Двигательные установки, Квантовая механика, Навигация, Разведение птиц, Физика подпространства, Шаттлы.

ТАЛАНТЫ:
- **Управление полётом.** Если вы изучаете или чините любые устройства, связанные с полётом или двигательными системами, можете использовать Навигацию вместо Инженерии.
- **Смелость (Навигация).** Если при выполнении ***Задачи*** на *Навигацию* вы приобрели 1 или больше *дополнительных* d20 добавив ведущему *жетоны Угрозы*, вы можете повторно *бросить* 1 из использованных для ***Задачи*** d20.
- **Быстрый ремонт.** При выполнении *Ремонта* с использованием *Инженерии*, снизьте *сложность* ***Задачи*** на 2. При этом такой *Ремонт* будет временным и его эффект продлится одну *сцену* + ещё одну *сцену* за каждый потраченный *жетон Импульса* (*Повторное применение*). Любое устройство можно отремонтировать таким образом только один раз.
- **Точный манёвр.** Выполняя ***Задачу*** по *Уклонению*, сбросьте 2 *жетона Импульса*. В этом случае *сложность Атак* не увеличится на 1, как при обычном *Уклонении*.
- **Компьютерный специалист.** Выполняя ***Задачу***, связанную с программирование или изучением компьютерных систем, возьмите для *броска бонусный* d20.

ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ: (Начинает с 1) ☐☐☐
СТРЕСС: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 0.

АТАКИ:
- Без оружия (Рукопашная атака, 3▲ Сшибающая с ног, Размер 1Р, Несмертельная атака).
- Фазер Тип 1 (Дальнобойная атака, 4▲, Размер 1Р, Настраиваемое, Незаметное 1).

СНАРЯЖЕНИЕ: Коммуникатор, Трикодер.



ОБЯЗАННОСТИ РУЛЕВОГО И НАВИГАТОРА

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ. Персонаж использует какой-либо объект или предмет из своего окружения или другим образом взаимодействует с ним.
- ВОССТАНОВИТЬ. Персонаж восстанавливает работу *Системы* при её неполадках или незначительном повреждении.
- ПОДГОТОВИТЬСЯ. Персонаж проводит подготовку к выполнению *Задачи*.
- СМЕНИТЬ ПОЗИЦИЮ. Персонаж переходит на другой пост мостика или отправляется в другую часть звездолёта. Если персонажу требуется добраться в какую-то часть звездолёта, то он оказывается там в начале своего следующего *Хода*.

ЗАДАЧИ РУЛЕВОГО

- ВАРП-ДВИГАТЕЛЬ. Рулевой использует варп-двигатель звездолёта, чтобы переместить его на 1 или 2 *зоны*. На это тратится количество единиц *Энергии*, равное количеству *зон*, на которые переместился звездолёт.
- ВЗЯТЬ УПРАВЛЕНИЕ НА СЕБЯ. Персонаж выполняет ***Задачу*** офицера другой службы или персонажа, занимающего другую должность на звездолёте. *Сложность* такой ***Задачи*** увеличится на 1.
- ВЫЖИДАТЬ. Персонаж ждёт подходящей ситуации или определённого стечения обстоятельств, чтобы начать выполнение ***Задачи***.
- ИМПУЛЬСНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ. Рулевой использует импульсные двигатели звездолёта для корректировки его положения в пространстве или в пределах *Дальней дистанции*. Эта ***Задача*** тратит 1 единицу *Энергии*.
- МАНЕВРИРОВАТЬ. Рулевой использует РСУ звездолёта для корректировки его положения в пространстве или перемещения в переделах *Средней дистанции*.
- ПАС. Персонаж не будет выполнять никакой ***Задачи***.
- ПОМОЧЬ. Выберите союзника, с которым ваш персонаж может взаимодействовать. При выполнении этим союзником следующей *Задачи*, ваш персонаж окажет ему *Помощь*.
- СХЕМА АТАКИ. Это ***Задача*** со *сложностью* 2 на *Решительность + Навигацию* с *Помощью* звездолёта (*Вооружение + Навигационная служба*). В случае её успешного выполнения снизьте *сложность Атаки* на 1 до следующего *Хода* рулевого (минимум до 1, если *сложность Атаки* уже равна 1, получите 1 *жетон Импульса*), до следующего *Хода* рулевого. Эта ***Задача*** тратит 1 единицу *Энергии*.
- ТАРАН (Атака). Это ***Задача*** со *сложностью* 2 на *Решительность + Навигацию* с *Помощью* звездолёта (*Двигатели + Навигационная служба*) + 2 к *сложности*, если звездолёт не находится на *Ближней дистанции* или в *Контакте* с целью. *Урон* от такой *Атаки* 2 + количество ▲ равное *Размеру* звездолёта (*Экспансивное воздействие*, *Повреждающее воздействие* 2, *Разрушительное*), при этом таранящий звездолёт также получает повреждение, сила которого определяется путём броска количества ▲, равного *Размеру* таранящего звездолёта (*Экспансивное воздействие*, *Повреждающее воздействие* 1, *Разрушительное*).
- УКЛОНЕНИЕ. Это ***Задача*** со *сложностью* 1 на *Самоконтроль + Навигацию* с *Помощью* звездолёта (*Конструкция* + 1 *Навигационная служба*). До следующей ***Задачи*** рулевого *сложность* любых *Атак* против звездолёта, которым он управляет, и *Атак*, совершённых данным звездолётом, увеличивается на 1. Эта ***Задача*** тратит 1 единицу *Энергии*.

ЗАДАЧА НАВИГАТОРА

- ВЗЯТЬ УПРАВЛЕНИЕ НА СЕБЯ. Персонаж выполняет ***Задачу*** офицера другой службы или персонажа, занимающего другую должность на звездолёте. *Сложность* такой ***Задачи*** увеличится на 1.
- ВЫЖИДАТЬ. Персонаж ждёт подходящей ситуации или определённого стечения обстоятельств, чтобы начать выполнение ***Задачи***.
- ПАС. Персонаж не будет выполнять никакой ***Задачи***.
- ПОМОЧЬ. Выберите союзника, с которым ваш персонаж может взаимодействовать. При выполнении этим союзником следующей *Задачи*, ваш персонаж окажет ему *Помощь*.
- ПРОЛОЖИТЬ КУРС. ***Задача*** со *Сложностью* 3 на *Здравомыслие + Навигацию* с *Помощью* звездолёта (*Компьютеры + Навигационная служба*). При успешном выполнении которой, *сложность* следующей ***Задачи*** рулевого снижается на 1. За каждый сброшенный жетон *Импульса* (*Мгновенное применение*), *сложность* можно снизить ещё на 1.
- УЧЕСТЬ ОПАСНОСТЬ. ***Задача*** со *сложностью* 3 на *Здравомыслие + Навигацию* с *Помощью* звездолёта (*Сенсоры + Навигационная служба*). При успешном выполнении ***Задачи***, выберите одну *Опасность* или угрожающее явление поблизости от звездолёта. *Сложность* любой ***Задачи***, связанной с тем, чтобы избежать этой *Опасности*, снижается на 2. За каждые 2 сброшенных *жетона Импульса* можно выбрать ещё одну *Опасность* или угрожающее явление.

2A

580

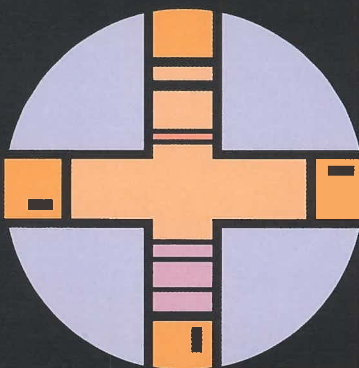
069

87

015

УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЁТОМ

УПРАВЛЕНИЕ НА СЕБЯ



002

3451

90

860

НАВИГАЦИЯ 20

СИСТЕМЫ 008

СИГНАЛ 72

ВАРП 358

ИМПУЛЬС 451

РУЛЕВОЕ УПРАВЛЕНИЕ

TM & © 2019 CBS. ARR

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА
ГЛАВНЫЙ ИНЖЕНЕР

МЛАДШИЙ ЛЕЙТЕНАНТ ХАНОР ДЕЛ

ЧЕРТЫ: Трилл, его симбионта зовут Дел

ЦЕННОСТИ:
- Испытывай всё на прочность.
- Проживи и четвёртую жизнь, полную приключений.
- Всегда ожидай большего.
- Люби свой звездолёт, как своё дитя.

КАЧЕСТВА

САМОКОНТРОЛЬ	09	ФИЗПОДГОТОВКА	08	ХАРИЗМА	08
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	09	ПОНИМАНИЕ	10	ЗДРАВОМЫСЛИЕ	12

ЗНАНИЯ

КОМАНДОВАНИЕ	02	БЕЗОПАСНОСТЬ	02	НАУКА	03
НАВИГАЦИЯ	03	ИНЖЕНЕРИЯ	04	МЕДИЦИНА	02

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: Астрофизика, Варп-двигатель, Действия в нештатной ситуации, Малые суда, Силовые установки, Энология (наука о виноделии).

ТАЛАНТЫ:
- **Главный инженер.** Находясь на борту звездолёта, вы даёте *Преимущество «Инженерная служба»*, как если бы звездолёт был полностью укомплектован инженерами и техниками.
- **Соединённый.** У вас есть симбионт. Один раз за *миссию* вы можете заявить, что бывший носитель вашего симбионта обладал определённым знанием или умением. До конца *сцены* вы получаете *Специализацию* в этом знании или умении.
- **Нераскрытый потенциал.** Когда вы справляетесь с ***Задачей***, выполняя которую вы приобрели один или несколько *дополнительных* d20 за *жетоны Импульса* или добавив ведущему *жетоны Угрозы*, *бросьте* 1▲. Получите количество *жетонов Импульса,* равное выпавшему на ▲ числу, или добавьте ведущему *жетон Угрозы,* если у вас выпал *Эффект*.
- **Проверка теории.** Выполняя ***Задачу*** на *Инженерию* или *Науку*, бросьте 1 *дополнительный* d20, если в текущей *игровой сессии* прошлая ***Задача***, с которой вы справились была связана с этим же ***Знанием*** *Инженерии* или *Науки*.
- **В тот же момент.** Справившись с ***Задачей*** на *Инженерию* или *Науку,* которая является частью ***Продолжительной задачи***, игнорируйте до 2 *баллов Сопротивляемости* за каждый выпавший у вас *Эффект*.

ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ: (Начинает с 1) ☐☐☐
СТРЕСС: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 0.

АТАКИ:
- Без оружия (Рукопашная атака, 3▲ Сшибающая с ног, Размер 1Р, Несмертельная атака).
- Фазер Тип 1 (Дальнобойная атака, 4▲, Размер 1Р, Настраиваемое, Незаметное 1).

СНАРЯЖЕНИЕ: коммуникатор, трикодер, набор инженера.



СЕНСОРЫ И ВНУТРЕННИЕ СИСТЕМЫ

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ. Персонаж каким-либо образом взаимодействует с объектом или предметом из своего окружения.
- ВОССТАНОВИТЬ. Персонаж восстанавливает работу ***Системы*** при её неполадках или незначительном повреждении.
- ПОДГОТОВИТЬСЯ. Персонаж готовится к выполнению ***Задачи***.
- СМЕНИТЬ ПОЗИЦИЮ. Персонаж переходит на другой пост мостика или отправляется в другую часть звездолёта. Если персонажу требуется добраться в какую-то часть звездолёта, то он оказывается там в начале своего следующего *Хода*.

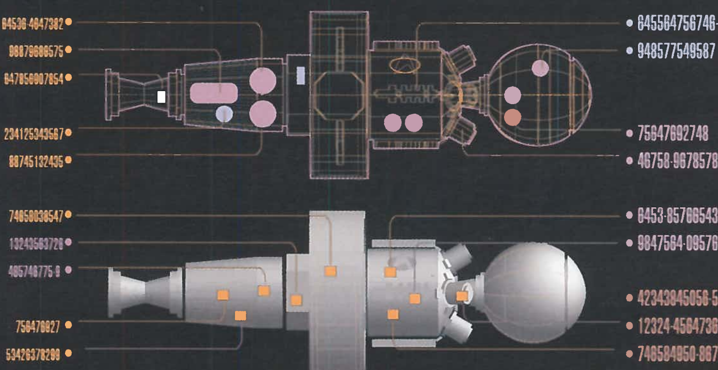
ЗАДАЧИ С ПРИМЕНЕНИЕМ СЕНСОРОВ

- ВЗЯТЬ УПРАВЛЕНИЕ НА СЕБЯ. Персонаж выполняет ***Задачу*** офицера другой службы или персонажа, занимающего другую должность на звездолёте. *Сложность* такой ***Задачи*** увеличится на 1.
- ВЫЖИДАТЬ. Персонаж ждёт подходящей ситуации или определённого стечения обстоятельств, чтобы начать выполнение ***Задачи***.
- ПАС. Персонаж не будет выполнять никакой ***Задачи***.
- ЗАПУСТИТЬ РАЗВЕДЗОНД. Снижает сложность *Задачи* по *Широкополосному сканированию* относительно явления, рядом с которым находится зонд на 2. Опасность, исходящая от явления при приближении, влияет на зонд, а не на запустивший его звездолёт.
- ПОМОЧЬ. Выберите союзника, с которым ваш персонаж может взаимодействовать. При выполнении этим союзником следующей *Задачи*, ваш персонаж окажет ему *Помощь*.
- СКАНИРОВАНИЕ НА УЯЗВИМОСТИ. Это ***Задача*** со *сложностью* 1 на *Самоконтроль + Науку* с *Помощью* звездолёта (*Сенсоры + Служба безопасности*). В случае удачного выполнения этой ***Задачи*** следующая *Атака* вашего звездолёта, сделанная до конца следующего *Хода* персонажа, управляющего *Сенсорами*, получает +2 к *Пробивающему воздействию*.
- ШИРОКОПОЛОСНОЕ СКАНИРОВАНИЕ. Это ***Задача*** со *Сложностью* 0 на *Здравомыслие + Науку* с *Помощью* звездолёта (*Сенсоры + Научная служба*). Помехи, атмосферные условия, необычные или неизвестные явления должны увеличивать *сложность* этой ***Задачи***.

ЗАДАЧИ С ПРИМЕНЕНИЕМ ВНУТРЕННИХ СИСТЕМ

- БОРЬБА ЗА ЖИВУЧЕСТЬ. Офицер отправляет на место ремонтную команду, которая попробует выполнить *Ремонт Повреждённой* ***Системы*** – это ***Задача*** на *Харизму + Инженерию* со *сложностью*, которая задаётся в зависимости от ситуации.
- ВЗЯТЬ УПРАВЛЕНИЕ НА СЕБЯ. Персонаж выполняет ***Задачу*** офицера другой службы или персонажа занимающего другую должность на звездолёте. *Сложность* такой ***Задачи*** увеличится на 1.
- ВОССТАНОВИТЬ ЩИТЫ. ***Задача*** со *сложностью* 1 на *Самоконтроль + Инженерию* с *Помощью* звездолёта (*Конструкция + Инженерная служба*). +1 к *сложности*, если *Щиты* на 0. В случае успешного выполнения ***Задачи*** восстановите 2 единицы *Щитов*, + по 2 единицы за 1 жетон *Импульса* (*Повторное применение*).
- ВЫЖИДАТЬ. Персонаж ждёт подходящей ситуации или определённого стечения обстоятельств, чтобы начать выполнение ***Задачи***.
- ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРАНСПОРТЕРОВ. Примените транспортеры — это *Задача* со *сложностью* 2 на *Самоконтроль + Инженерию* с *Помощью* звездолёта (*Сенсоры + Инженерная служба*). *Сложность* такой ***Задачи*** может меняться в зависимости от ситуации.
- ПАС. Персонаж не будет выполнять никакой ***Задачи***.
- ПОМОЧЬ. Выберите союзника, с которым ваш персонаж может взаимодействовать. При выполнении этим союзником следующей *Задачи*, ваш персонаж окажет ему *Помощь*.
- РАСПРЕДЕЛИТЬ ЭНЕРГИЮ. Это *Задача* со *сложностью* 2 на *Решительность или Самоконтроль* + Инженерию, которую можно выполнить по правилу «Цена успеха». При успешном выполнении звездолёт получает 1 единицу *Энергии* + 1 дополнительную единицу *Энергии* за каждый потраченный жетон *Импульса* (*Повторное применение*).

3А



НАСТРОЙКА СИСТЕМ - 534

РАЗВЕДЗОНД

ВЫБРАТЬ

СТАТУС

СКАНИРОВАТЬ

АНАЛИЗИРОВАТЬ

98383 9022 3422 2232 53232 3242
6444 4938 34 43672 4344
28033 67 56777 6433 45
79597 45432 5977
90038 29844 2432 3234 42412
67 4542 3432 343 530 56332
78505 56 67 7900 34545 54353
5653 7890 3322 33222 56443 865
34344 300 78 4322 3532

TM & © 2019 CBS. ARR

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА

НАЧАЛЬНИК СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ

ЛЕЙТЕНАНТ-КОММАНДЕР ЦЕЙЛЛАС ЖАРАТ

ЧЕРТЫ: Андорианка

ЦЕННОСТИ:

- Подавай пример.
- Удача благоволит смелым.
- Безрассудность и опрометчивость.
- Славная дочь Андора.

КАЧЕСТВА

САМОКОНТРОЛЬ	08	ФИЗПОДГОТОВКА	10	ХАРИЗМА	09
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	12	ПОНИМАНИЕ	09	ЗДРАВОМЫСЛИЕ	08

ЗНАНИЯ

КОМАНДОВАНИЕ	04	БЕЗОПАСНОСТЬ	04	НАУКА	01
НАВИГАЦИЯ	03	ИНЖЕНЕРИЯ	02	МЕДИЦИНА	02

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: Бесстрашие, Клингонская опера, Клинковое оружие, Обеспечение внутренней безопасности звездолёта, Ручные фазеры, Тактика боя отделениями.

ТАЛАНТЫ:

- **Шеф службы безопасности.** Находясь на борту звездолёта, вы даёте *Преимущество «Отряд службы безопасности»*, как если бы звездолёт был полностью укомплектован сотрудниками службы безопасности.
- **Смелая (Безопасность).** Если при выполнении ***Задачи*** на *Безопасность* вы приобрели 1 или больше дополнительных d20 добавив ведущему *жетоны Угрозы*, вы можете повторно *бросить* 1 из использованных для ***Задачи*** d20.
- **За мной!** Один раз за *сцену*, справившись с ***Задачей*** во время *Сражения* или другой опасной ситуации, сбросьте 2 *жетона Импульса* и выберите союзника. В следующий раз выполняя ***Задачу***, этот союзник получит *Помощь* с использованием *рейтинга* вашей *Харизмы* + *Командования*.
- **Защитница.** Успешно выполнив *Атаку,* сбросьте 1 *жетон Импульса* и выберите союзника в пределах *Ближней дистанции*. *Сложность* следующей *Атаки* против него возрастает на 1.
- **Ушаан.** Вы участница андорианских дуэлей чести (ушаан). Когда вы совершаете ***Рукопашную атаку*** или являетесь её целью и приобретаете 1 или больше дополнительных d20 (добавив ведущему *жетоны Угрозы*), вы можете снова *бросить* все использованные d20 применив своё *оружие* Ушаан-тор.



ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ: (Начинает с 1) ☐☐☐

СТРЕСС: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 0.

АТАКИ:

- Без оружия (Рукопашная атака, 5▲ Сшибающая с ног, Размер 1Р, Несмертельная атака).
- Фазер Тип 2 (Дальнобойная атака, 7▲, Размер 1Р, Настраиваемое).
- Ушаан-тор (Рукопашная атака, 6▲ Повреждающее воздействие 1, Размер 1Р).

СНАРЯЖЕНИЕ: Коммуникатор, Трикодер.

ОБЯЗАННОСТИ ОФИЦЕРА БЕЗОПАСНОСТИ И ТАКТИЧЕСКОГО ОФИЦЕРА

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ. Персонаж каким-либо образом взаимодействует с объектом или предметом своего окружения.
- ВОССТАНОВИТЬ. Персонаж восстанавливает работу ***Системы*** при её неполадках или незначительном повреждении.
- ПОДГОТОВИТЬСЯ. Персонаж готовится к выполнению ***Задачи***.
- ПОДНЯТЬ/ОПУСТИТЬ ЩИТЫ. (Тактический офицер) *Щиты* могут быть либо подняты, либо опущены. Рейтинг опущенных *Щитов* равен 0. При поднятии *Щитов* их рейтинг сразу становится равен максимальному значению или предыдущему значению (если часть рейтинга щитов прежде была потеряна). Нельзя и поднять, и опустить *Щиты* в одном и том же *Раунде*.
- СМЕНИТЬ ПОЗИЦИЮ. Персонаж переходит на другой пост мостика или отправляется в другую часть звездолёта. Если персонажу требуется добраться в какую-то часть звездолёта, то он оказывается там в начале своего следующего *Хода*.

ЗАДАЧИ ОФИЦЕРА БЕЗОПАСНОСТИ

- ОБЕСПЕЧИТЬ БЕЗОПАСНОСТЬ. Офицер направляет оперативную группу службы безопасности в выбранное место, после чего он и противник выполняют ***Встречную задачу*** со *сложностью* 1 на *Харизму* + *Безопасность*.

ЗАДАЧИ ТАКТИЧЕСКОГО ОФИЦЕРА

- ВЗЯТЬ УПРАВЛЕНИЕ НА СЕБЯ. Персонаж выполняет ***Задачу*** офицера другой службы или персонажа, занимающего другую должность на звездолёте. *Сложность* такой ***Задачи*** увеличится на 1.
- ВЫЖИДАТЬ. Персонаж ждёт подходящей ситуации или определённого стечения обстоятельств, чтобы начать выполнение ***Задачи***.
- ПАС. Персонаж не будет выполнять никакой ***Задачи***.
- ПОМОЧЬ. Выберите союзника, с которым ваш персонаж может взаимодействовать. При выполнении этим союзником следующей *омЗадачи*, ваш персонаж окажет ему *Помощь*.
- ТЯГОВЫЙ ЛУЧ. Направьте тяговый луч на ближайший объект или звездолёт. Это ***Задача*** со *сложностью* 2 на *Самоконтроль* + *Безопасность* с *Помощью* звездолёта (*Вооружение* + *Служба безопасности*). Цель должна находиться на *Ближней дистанции* или ближе.
- УПРАВЛЕНИЕ ОГНЁМ. Тактический офицер выбирает 1 из работающих видов вооружения звездолёта и подходящую цель, а затем проводит *Атаку*. Это ***Задача*** на *Самоконтроль* + *Безопасность*, с *Помощью* звездолёта (*Вооружение* + *Служба безопасности*).
- ЧАСТОТА ЩИТОВ. Это ***Задача*** со *сложностью* 2 на *Самоконтроль* + *Безопасность* с *Помощью* звездолёта (*Конструкция* + *Инженерная служба*). При успешном выполнении ***Задачи*** звездолёт получает +1 балл *Сопротивляемости* и +1 дополнительный балл за каждый потраченный *жетон Импульса* (*Мгновенное применение*). Такое значение *Сопротивляемости* действует до получения звездолётом любого количества *Урона* при следующей *Атаке*.



TM & © 2019 CBS. ARR

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА

ОФИЦЕР МЕДИЦИНСКОЙ СЛУЖБЫ

ЛЕЙТЕНАНТ Т'ПРИЛ

ЧЕРТЫ: Вулканка.

ЦЕННОСТИ:

- Искать новые формы жизни.
- Точность и усердие — главные инструменты врача.
- Сомнение вредит не меньше, чем бездействие.
- Потребности большинства перевешивают потребности меньшинства.

КАЧЕСТВА

САМОКОНТРОЛЬ	09	ФИЗПОДГОТОВКА	08	ХАРИЗМА	07
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	10	ПОНИМАНИЕ	11	ЗДРАВОМЫСЛИЕ	11

ЗНАНИЯ

КОМАНДОВАНИЕ	02	БЕЗОПАСНОСТЬ	03	НАУКА	03
НАВИГАЦИЯ	01	ИНЖЕНЕРИЯ	02	МЕДИЦИНА	05

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: Вирусология, Внимательность, Детективные истории про загадочные убийства, Оборонительная тактика боя, Хирургия, Экстренная медицинская помощь.

ТАЛАНТЫ:

- **Помощь на передовой.** При *Оказании первой помощи* во время *Сражения* вы получаете *бонусный* d20 и можете использовать правило «*Цена успеха*», при этом любое *Осложнение* даёт +1 к *сложности* дальнейшего *Лечению* раненого.
- **Колинар.** Вы прошли ритуальное путешествие, чтобы очиститься от эмоций. *Сложность* выполнения вами любых ***Задач***, связанных с противодействием подавлению, принуждению, проникновению в разум, боли и прочим ментальным и психологическим воздействиям, снижается на 2.
- **Действует быстро.** В первом *Раунде Сражения* вы и ваши союзники можете *Удерживать инициативу,* не сбрасывая *жетоны Импульса*.
- **Приказ врача.** Выполняя ***Задачу*** по координации действий союзников или принуждая кого-то сделать / не сделать что-то, можете применить *Медицину* вместо *Командования*.

ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ: (Начинает с 1) ☐☐☐
СТРЕСС: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 0.

АТАКИ:

- Без оружия (Рукопашная атака, 4▲ Сшибающая с ног, Размер 1Р, Несмертельная атака).
- Фазер Тип 1 (Дальнобойная атака, 5▲, Размер 1Р, Настраиваемое, Незаметное 1).

СНАРЯЖЕНИЕ: Коммуникатор, Трикодер, Аптечка.



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ КОНФЛИКТА

СРАЖЕНИЕ

В свой *Ход* персонаж может бесплатно выполнить одно ***Простое действие*** и попробовать выполнить одну ***Задачу***.

- ***Быстрая задача*** – за *жетон Импульса* получите возможность выполнить вторую ***Задачу*** со *Сложностью*, увеличенной на 1.
- *Дополнительной действие* – за жетон *Импульса* получите дополнительное ***Простое действие***. Каждое из ***Простых действий*** можно использовать 1 раз за *Ход*.
- *Целеустремлённость* - за 1 балл *Целеустремлённости*, сразу приступите к выполнению второй *Задачи* со *Сложностью*, увеличенной на 1.

За один *Ход* можно выполнить по одному ***Простому действию*** каждого вида и попробовать выполнить до двух ***Задач***.

ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ

- БРОСИТЬСЯ НА ЗЕМЛЮ. Персонаж бросается на землю или на пол, из-за чего возрастает *Сложность* совершения по нему *Атак* дальнобойным оружием.
- ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ. Персонаж использует какой-либо объект или предмет из своего окружения или другим образом взаимодействует с ним.
- ВЗЯТЬ ПРЕДМЕТ В РУКИ. Персонаж берёт в руки предмет, *находящийся в Досягаемости*, или что-то (предмет/инструмент/оборудование), что есть у него с собой, или вытаскивает оружие.
- ВСТАТЬ. Персонаж встаёт, если лежал. При этом все преимущества и недостатки лежачего положения перестают действовать. Нельзя *Броситься на землю* и *Встать* в один и тот же *Ход*.
- ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ. Персонаж передвигается в любую точку в пределах *Средней дистанции*. Это ***Простое действие*** нельзя совершать, если персонаж уже выполнял в этот *Ход* ***Действие*** или ***Задачу***, связанную с перемещением.
- ПОДГОТОВИТЬСЯ. Персонаж проводит подготовку к выполнению *Задачи*.
- ПРИЦЕЛИТЬСЯ. Бросьте повторно один из d20, использованных при совершении *Атаки* в этот *Ход*.

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ

- АТАКОВАТЬ. Персонаж *Атакует* противника или другую доступную цель.
- БЫТЬ НА СТОРОЖЕ. *Сложность* этой ***Задачи*** 0 (или 1, если вы сторожите/охраняете союзника). Успешно выполнив эту ***Задачу***, персонаж увеличивает для врага *сложность Атаки* себя или своего союзника на 1.
- ВОССТАНОВИТЬСЯ. Персонаж в *Укрытии* может попробовать выполнить ***Задачу*** на *Физподготовку + Командование* со *Сложностью* 2. Успешное выполнение которой, восстановит его способность *Избежать ранения* и даст 1 балл *Сопротивляемости* за каждый *Эффект*, выпавший на кубиках ▲, *брошенных* за *Укрытие*, а также позволит восстановить 2 балла *Стресса* за каждый потраченный жетон *Импульса*.
- ВЫЖИДАТЬ. Персонаж ждёт подходящей ситуации или определённого стечения обстоятельств, чтобы начать выполнение ***Задачи***.
- ДРУГАЯ ЗАДАЧА. На усмотрение ведущего.
- ОКАЗАТЬ ПЕРВУЮ ПОМОЩЬ. Это ***Задача*** на *Решительность + Медицину* со *Сложностью* 1. Успешное выполнение ***Задачи*** означает, что состояние персонажа стабилизировалось, но он всё ещё не дееспособен.
- ПАС: Персонаж не будет выполнять никакой *Задачи*.
- ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ БЕГОМ. ***Задача*** на *Физподготовку + Безопасность* со *Сложностью* 0. При её успешном выполнении персонаж может переместиться в соседнюю *зону*, а затем в следующую *зону* за каждый потраченный жетон *Импульса* (*Повторное использование*).
- ПОМОЧЬ. Выберите союзника, с которым ваш персонаж может взаимодействовать. При выполнении этим союзником следующей ***Задачи,*** ваш персонаж окажет ему *Помощь*.
- ПРИКАЗАТЬ. Командующий офицер (КО) приказывает одному из находящихся рядом персонажей, который сразу преступает к выполнению поставленной ***Задачи***. КО оказывает *Помощь* в выполнении этой ***Задачи***.
- СОЗДАТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО. Персонаж меняет ситуацию в свою пользу или устраняет *Осложнение*. *Сложность* ***Задачи*** 2.

ФОРМАТ 20

РЕЖИМ LCARS 145 6A ДИСТАНЦИЯ

АТАКИ, ПОПАДАНИЯ И ПОВРЕЖДЕНИЯ

- ДАЛЬНОБОЙНАЯ АТАКА. Это ***Задача*** на *Самоконтроль + Безопасность* со *сложностью* 2. *Сложность* возрастает на 1, если кто-то из врагов находится в досягаемости от атакующего. *Вероятность осложнения* возрастает на 1, если кто-то находится в *Досягаемости* от цели (*Атака* может задеть того, кто рядом).
- РУКОПАШНАЯ АТАКА (без оружия или с оружием ближнего боя). Это ***Встречная задача*** со *сложностью* 1 на *Решительность + Безопасность* атакующего против *Решительности + Безопасности* цели. Если цель выигрывает *Встречную задачу*, считается, что она совершила успешную *Атаку*.
- Если *Атака* проведена успешно, цель получает *Попадание*. Чтобы выяснить, какой *Урон нанесло Попадание, бросьте количество* ▲,равное *рейтингу Атаки*. Выпавшее количество *успехов* — это *Текущий урон*, наносимый *Атакой* или *Опасностью*.
- *Укрытие* и т.п. может дать цели кубики ▲ *Сопротивляемости*. Управляющий целью игрок кидает ▲ и прибавляет выпавшие на них *успехи* к *рейтингу Сопротивляемости* цели (если он есть). Итоговая сумма - это *текущая Сопротивляемость* цели.
- Снизьте *Текущий урон* от *Попадания* на *Текущую сопротивляемость* цели. За каждый оставшийся балл *Урона* зачеркните одну отметку *Стресса* на *бланке персонажа*.
  - Если из-за *Попадания* при Атаке или *Воздействии опасности* цель теряет 5 и больше *Стресса*, она получает *Ранение*.
  - Если в результате этого *Попадвния Стресс* цели снизится до 0, она получает *Ранение*.
  - Если до *Атаки* или *Воздействия Опасности* у цели уже было 0 *Стресса* и при *Попадании* она получила любое количество *Урона*, эта цель получает *Ранение*.

Ранение делает цель недееспособной, поэтому она не может совершать ***Действия*** или выполнять ***Задачи***.

Избежать ранения (*Мгновенное применение*): Сбросьте 2 жетона *Импульса* или получите *Осложнение*, чтобы ваш персонаж избежал *Ранения*. Разрешается один раз за *сцену*.

TM & © 2019 CBS. ARE